Bimmelbahn

GUTTANG GOTTONG

® KONAMI INDUSTRY OSAKA-JAPAN

Diesen Zug darf keiner verpassen!

Steigen Sie gleich zu, reservieren Sie sich sofort eine Platzkarte, dann kommen Sie schnell in Fahrt.

Denn bei Bimmelbahn steckt Dampf dahinter, und der Heizer sorgt dafür, daß das Feuer stets glüht und immer genug »Kohlen« da sind.

Mit Bimmelbahn stellen Sie die Weichen für Ihren Erfolg!

Unternehmensgruppe

NSM/LÖWEN

IHR FREIZEIT PARTNER

Original-Lizenz, in bewährter Qualität von NSM gefertigt

BIMMELBAHN — das lustige Video-Schiebe-Puzzle

Bei BIMMELBAHN kommt es darauf an, mit dem Zug in einer bestimmten Zeit alle Stationen zu passieren, um Bonuspunkte zu sammeln, und dabei die Weichen stets so zu stellen, daß man die Endstation nicht vorzeitig anfahrt und auch auf kein totes Gleis gelangt.

Wie bei den beliebten Schiebe-Puzzles gibt es bei BIMMELBAHN ein nicht ausgefülltes Feld auf dem Bildschirm.

Der Spieler kann also in das leere Feld ein angrenzendes Feld von oben, unten, links oder rechts einschieben. Wenn in den angrenzenden Feldern sich aber zufällig zweimal ein Prellbock, eine Gerade und eine Mystery-Weiche befinden, der Spieler aber eine Kurve benötigt, um den Zug vor einem Aufprall am Spielfeldrand zu bewahren, dann bedarf es schneller und weitergehender Feldumsetzungen, um ein passendes Gleisstück anbauen zu können.

Es ist auch möglich, den Zug, sofern er sich gerade auf dem Nebenfeld befindet, zusammen mit diesem Gleisstück in das leere Feld einzuschieben und so den Anschluß an einen bereits bestehenden Schienenweg zu finden.

Die Strecke, die der Zug ohne Verschieben von Feldern fahren wird, ist ständig in einer kontrastierenden Farbe zu sehen.

Vorsicht ist geboten, wenn der Spieler die Felder so verschiebt, daß der Zug mehrfach im Kreise fährt. Dann taucht nämlich unvermittelt ein Kreiselstern auf und einem Zusammenstoß mit diesem ist kaum auszuweichen.

Vorsicht ist auch geboten bei den Mystery-Weichen, denn hier weiß vorher niemand, welche Richtung der Zug nimmt. Beim Einschieben eines neuen, passenden Anschlußfeldes geht es jetzt um Sekunden.

Wichtig ist auch, alle Bonus-Stationen möglichst schnell anzufahren, da sich diese sonst entweder in Luft auflösen oder aber ein computergesteuerter Geisterzug auf Kollisionskurs geht.

Im Verlaufe des Spiels können mehrere Geisterzüge gleichzeitig unterwegs sein.

Diese Geisterzüge zerschellen nicht wie der Zug des Spielers, wenn sie auf die Spielfeldbegrenzung oder einen Prellbock auffahren. Sie fahren dann lediglich die gleiche Strecke zurück und bilden erneut eine Gefahr.

Der Spieler kann diese Geisterzüge aber ausschalten, indem er passende Gleisstrecken so einschiebt, daß zwei Geisterzüge zusammenstoßen oder einer dieser Crazy-Trains auf einen ständigen Rundkurs gerät.

Der Spieler kann mit einer Beschleunigungstaste die Geschwindigkeit seines Zuges erhöhen oder verringern.

Wenn alle Stationen angefahren worden sind, beginnt ein neuer, zweiter Durchgang mit einem anderen Bild, mehr Bahnhöfen und mehr Prellböcken.

Technische Daten

Spannung
220 Volt / 50 Hz

Leistungsaufnahme
100 Watt

Münzanlage
Doppelmünzanlage mit NSM-Münzprüfer 1,— und 5,— DM.

PC-Board
Spiel- und Steuerfunktion auf einer Huckepack-Leiterplatte mit neuester Micro-Processor-Technik.

Steuerpult
Ein 4-Weg-Steuerhebel ermöglicht Anbau der Fahrstrecke.

Monitor SEL
20'' Farbmonitor
»High-Score-Anzeige«

Einstellmöglichkeiten
Spieleanzahl pro Münze

Gerätetype
Stand / Tisch / Wand

Standgerät: NSM-Kompaktgehäuse mit Beleuchtung und separatem Kassenraum, von außen zugänglich.

Höhe		158 cm
Breite		56 cm
Tiefe		70 cm
Gewicht	brutto	150 kg
	netto	95 kg

Unternehmensgruppe
NSM/LÖWEN

IHR FREIZEIT PARTNER